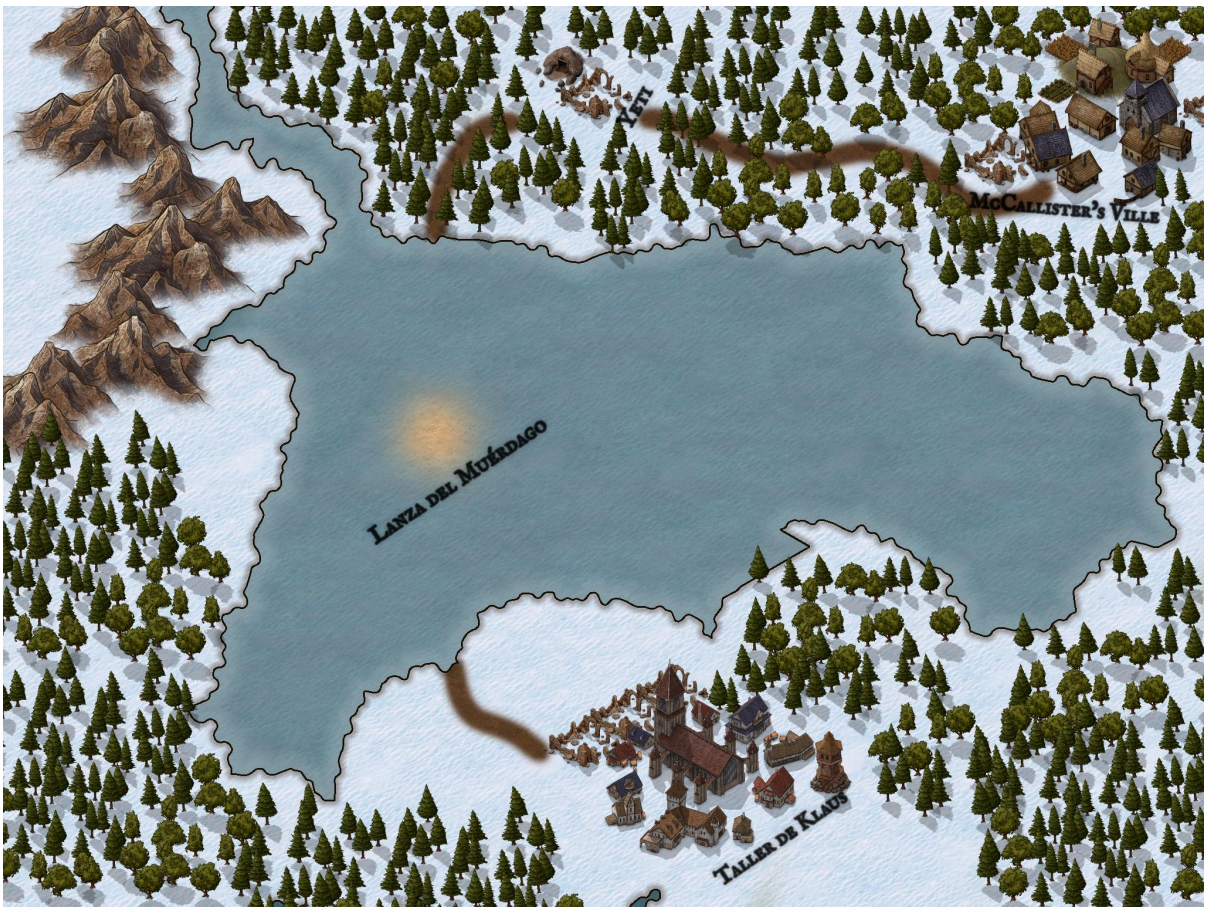
Krampus - El invierno eterno

Presentación

Antes de la llegada del invierno, las ***Tierras del Norte*** solían ser cálidas, llenas de vida y colores. En estas tierras, se erguía orgullosa una torre construida en piedra conocida como la ***Torre de Kringle Klaus*** habitada por un poderoso mago. Kringle era un hombre bondadoso, de espesa barba, y risa melodiosa que ayudaba a quién lo necesitara. Al principio la gente acudía a él desde los extremos más recónditos del mundo, y poco a poco se fueron asentando alrededor de la torre hasta convertirse en un poblado. El mismo recibió el nombre ***El Taller de Klaus***, porque los habitantes creaban toda clase de cosas a cambio de la ayuda de Kringle, quién les pedía que devolvieran el favor llevando felicidad a otros. Los habitantes vivieron en paz muchos años, hasta que una noche una fuerte explosión acompañada de un destello rojo y un sonido de cascabeles destruyó la torre, y borró a la ciudad del mapa. Dejando en su lugar ruinas y un invierno eterno.

Nada se sabe de qué es lo que realmente ocurrió el día del incidente, ni del paradero del Kringle. Algunos dicen que se cansó de ayudar a la gente y decidió eliminarlos, otros dicen que fue un hechizo mal realizado y unos pocos creen que en su afán por ayudar invocó cosas que no debían ser llamadas. Con el tiempo, la gente empezó a evitar el lugar pensando que estaba maldito. Y poco a poco empezó a llenarse de criaturas monstruosas, sedientas de sangre, y con el alma corrompida. Se dice que hasta los árboles se volvieron malvados.

Años han pasado desde que el invierno se instaló en las Tierras del Norte. Antaño un lugar de dicha y felicidad. Actualmente, un páramo desolado interrumpido por un grupo de cabañas desvencijadas: ***McCallister's Ville***, y rodeado por un bosque que se extiende hasta donde alcanza la vista. Es una tierra salvaje y llena de peligros donde el frío hostiga a todos los seres que se atreven a aventurarse por ahí.



McCallister's Ville

Esta villa, si es que puede llamarse así, es dirigida por un artífice anciano, llamado ***Kevin McCallister***, cuya familia lo abandonó en el hielo hace ya muchos inviernos. Kevin vive en una gran cabaña, en frente de la plaza principal. Del otro lado de la plaza se encuentra la única taberna del pueblo, la cual hace las veces de posada para las pobres almas que llegan hasta la villa. El resto de edificios son casas apiñadas para combatir el frío, un pequeño almacén, un establo, y una cabaña alejada del resto decorada con astas de renos (La cabaña del viejo Pascuero). La vida de los *Home-alones*, como se llama a los que viven en esta inhóspita tierra, es dura. Es gente ruda, pero noble, acostumbrada a ganarse la vida con el sudor de su frente, a respetar a su entorno y a enfrentarse a los peligros que, de vez en cuando, surgen de las montañas o habitan en sus bosques.

La taberna está dirigida por ***El ayudante de Santa***, un hombre con cara alargada, que recuerda a un galgo. Este hombre de aspecto alargado tiene una mirada intensa y energética, pero amable. El lugar consta de un cálido pero oscuro salón, donde los lugareños o viajeros se reúnen en torno a un bracero en el centro,

y de varias habitaciones para quienes deseen hospedarse.

La cabaña del ***Viejo Pascuero***, es un edificio de madera oscura, castigada por el tiempo y habitada por un viejo loco que hace las veces de curandero del pueblo. En el interior se pueden observar distintos tipos de plantas, pieles de reno y libros viejos apilados en los rincones.

Primer acto – El ataque a McCallister's Ville

Una tormenta obliga a los jugadores a buscar refugio en la villa, donde comienzan a tener visiones. En las visiones ven una torre de piedra, una ciudad en un día estival y escuchan el sonido de unos cascabeles. Al acercarse al entrar en la villa escuchan una voz en su cabeza que dice:

"Te observa cuando duermes
Te mira al despertar
No intentes ocultarte de él
Pues siempre te verá"

Para arrojar luz sobre este misterio, los jugadores deberán hablar con los habitantes de la villa, principalmente con El ayudante de Santa, o Kevin, quienes les podrán revelar información sobre el pueblo. Cualquiera de los dos le indicará que hablen con el miembro más anciano del lugar, El viejo Pascuero. Durante su estancia en la villa y antes de poder hablar con el viejo, un grupo de Mephit de hielo (Pág. 228 del Monster Manual) irrumpe en el pueblo, quemando, robando, matando y secuestrando. Al enfrentarse con ellos los jugadores deberán tener cuidado de las múltiples trampas preparadas por Kevin para defender el pueblo - tirada de salvación de destreza o constitución CD 12 (daño 1d6).

Los Mephit empiezan a escapar y pasan por la cabaña del viejo pascuero al cuál intentan secuestrar. Si los jugadores lo rescatan, el viejo les agradecerá contándoles una historia: qué pasó con las Tierras del Norte. Si el viejo es secuestrado o muere los jugadores encontrarán pistas en la cabaña. En cualquier caso, el rastro de los diablillos se aleja, hacia el bosque.

El viejo Pascuero: En otro tiempo Kringle, invocó accidentalmente a un diablo astado llamado ***Krampus*** que intentó matarlo. Kringle se defendió con una lanza regalo de los elfos y unos ***cascabeles mágicos de plata*** que siempre llevaba como protección. Krampus lo atacó con todo su poder y destruyó El Taller de Klaus. En su huida, Kringle fue capturado por un Yeti (Pág. 307 del Monster Manual) llamado ***Grincherston***, con un cuerno roto y un pelaje verdoso en lugar del blanco

característico. Afortunadamente pudo escapar pero debió dejar atrás los cascabeles y la lanza.

La cabaña del Viejo pascuero: En la cabaña, aparte de lo ya mencionado pueden encontrar un mapa de la villa. Si pasar una tirada de inteligencia CD 15, los jugadores encontrarán una inscripción que dice:

"Una canción alegra el corazón
y muestra la ubicación
para su perdición"

Al cantar un villancico el mapa revela un punto rojo en el mapa. El punto se encuentra en el corazón del bosque. Y se lee una advertencia: Cuidado con la bestia.

Segundo acto – A través del bosque

Un camino atraviesa la villa y se interna en lo profundo del bosque. A medida que los jugadores avanzan aumentan los peligros. Los jugadores son rodeados por tres agujas marchitas (Pág. 225 del Monster Manual). Luego de derrotar o huir de las agujas llegan a un barranco, al fondo del cuál se observa un montículo cubierto de nieve. Los jugadores que superen una tirada de percepción pasiva CD 12 notarán un destello sobre el montículo.

Si los jugadores no se acercan al montículo de manera sigilosa, despiertan a la bestia cubierta de nieve: un Yeti con marcas y cicatrices encima de un montón de restos. Si prestan atención, pueden notar que se trata de Grincherston. Los jugadores deben matar a la criatura o robar los cascabeles. Entre los restos pueden encontrar:

- 2 Pociones de Curación Mayor (4d4+4)
- 2 bombas (tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrirán 3d6 de daño de fuego)
- 50 Piezas de Plata

Grincherston

Large monstrosity, chaotic evil

Armor Class 12
Hit Points 51 (6d10+18)
Speed 40 ft., climb 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (−1)	12 (+1)	7 (−2)

Skills Perception +3, Stealth +3
Damage Immunities cold
Senses darkvision 60 ft, passive Perception 13
Languages Yeti
Challenge 3 (700 XP)

Miedo al Fuego. Si el yeti recibe daño de fuego, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el final de su iguiente turno

Olfato Agudo. El yeti tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan el olfato.

Camuflarse en la Nieve. El yeti tiene ventaja en las pruebas de estreza (Sigilo) para esconderse en errenos cubiertos de nieve.

Actions

Ataque múltiple. El yeti puede utilizar su mirada escalofriante y realizar dos ataques con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño cortante y 3 (1d6) de daño de frío.

Mirada escalofriante. El yeti elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. Si el objetivo es capaz de observar al yeti, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 contra este efecto mágico o recibirá 10 (3d6) de daño de frío y estará, salvo que sea inmune al daño de frío, paralizado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si el objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune la mirada scalofriante de todos los yetis (pero no de los yetis abominables) urante 1 hora.

Notes

Si el Yeti está herido o es anciano Hit Points = 30 (3d10 + 9).

Made with Giffyglyph's Monster Maker

Al sonar los cascabeles se forma la figura de un reno en frente de los jugadores, que los guía hasta el centro del lago congelado. Además, el jugador que haga sonar los cascabeles recibe un sombrero rojo con una bola blanca (resistencia al daño de frío) En el fondo del lago se encuentra la ***Lanza del Muérdago***. El jugador que intente recuperar la lanza deberá superar una tirada de salvación de constitución CD 13.

Una vez que recuperan la lanza, los jugadores pueden continuar hacia las ruinas de El Taller de Klaus.

Tercer acto – El Taller de Klaus

A medida que se alejan del lago el clima se vuelve más frío y el cielo más negro. Poco queda de la ciudad que se construyó en torno a la Torre de Kringle Klaus. Al llegar los jugadores observan ruinas y montículos de nieve. En el lugar en el cuál solía estar la torre, de la que solo quedan los cimientos se observa una fortaleza negra.

La fortaleza de Krampus es vigilada por un viejo lobo invernal, ***Max*** (Pág. 332 del Monster Manual). Si tienen suerte, los jugadores podrán entrar pasando desapercibidos. Al entrar se encuentran

con una amplia sala donde se exhiben empalados los cadáveres de los pobladores de McCallister's Ville secuestrados. En el fondo de la sala hay una escalera que sube hacia los niveles superiores, y en las paredes de los costados hay habitaciones donde se acumulan objetos robados, cadáveres o algún lobo.

Max

Large monstrosity, neutral evil

Armor Class 13 (Natural)
Hit Points 46 (8d10+20)
Speed 50 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Skills Stealth +3
Damage Immunities cold
Senses passive Perception 11
Languages Giant, Common, Lobo invernal
Challenge 3 (700 XP)

Oído y Olfato Agudos. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan el oído o del olfato.

Atacar en Manada. El lobo posee ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del lobo que no esté incapacitado

Camuflarse en la Nieve. El lobo tiene ventaja en las pruebas de destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos cubiertos de nieve.

Actions

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribada.

Aliento gélido (Recarga 5-6). El lobo exhala una bocanada de viento gélido en un cono de 15 pies. Todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación de destreza CD 12, sufriendo 18 (4d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Notes

Si un aliado le dice a Max "buen chico" , éste recupera Hit Points = 1d10.

Made with Giffyglyph's Monster Maker

En el primer nivel, los jugadores encuentran dos Mephit de hielo torturando a sus rehénes. Algunos agonizando, otros aún con vida. En el segundo nivel hay una habitación que contiene 3 cofres. Dos de los cofres contienen piezas de plata y cobre. El tercero es un mimeto (Pág. 235 del Monster Manual). Si los jugadores consiguen matarlo encuentran en su interior otro par de sombreros rojos con una bola blanca (resistencia al daño de frío).

En el tercer nivel se encuentra Krampus: un Diablo astado tan alto como un ogro y protegido por escamas tan resistentes como el hierro. Les ofrece convertirlos en sus esclavos a cambio de la cabeza de Kringle. Si los jugadores lo provocan deben enfrentarse a él.

Krampus

Large fiend, lawful evil

Armor Class 18 (Natural)
Hit Points 98 (13d10+75)
Speed 20 ft., fly 60 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Saving Throws Str +9, Dex +6, Wis +6, Cha +6
Damage Vulnerabilities Cascabeles de Plata, Lanza del Muérdago
Damage Immunities fire, poison
Condition Immunities poisoned
Senses darkvision 120 ft, passive Perception 13
Languages Infernal, Telepathy 120 ft.
Challenge 8 (3900 XP)

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablo.

Cascabeles de Plata mágicos. Pierde resistencias hasta su próximo turno (1 vez por combate)

Lanza del Muérdago. Queda aturdido 1 ronda (1 vez por combate). Si Krampus tiene 0 HP se puede matar cavándole la lanza en el corazón mientras se entona un villancico.

Actions

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo; dos con su bastón y otro con su cadena. Puede usar arrojar llama en lugar de cualquier ataque cuerpo a cuerpo

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño perforante

Cadenazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d8 + 6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura que no sea ni un autómata ni un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 170, debido a una herida infernal, perderá 10 (3d6) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos. Cada vez que el diablo impacte con este ataque al objetivo herido, el daño causado por la herida aumentará en 10 (3d6). Cualquier criatura puede utilizar una acción para intentar restañar la herida, teniendo éxito si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12. La herida también se cerrará si el objetivo recibe curación mágica.

Arrojar carbón. Ataque de conjuro a distancia: +7 a impactar, alcance 150 pies, un objetivo. Impacto: 14 (4d6) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no lleve o vista nadie, arderá.

Notes

Si no se da muerte a Krampus de la manera correcta, se levanta con 15 HP.

Made with Giffyglyph's Monster Maker

Al enfrentar a Krampus, los jugadores pueden usar los cascabeles de plata y la Lanza del Muérdago. Para acabar con él deben bajar sus puntos de golpe a 0 y clavarle la lanza en el corazón mientras cantan un villancico. De lo contrario se levanta con 15 PG.

Conclusión

Al eliminar a Krampus los jugadores liberan a las Tierras del Norte del invierno eterno y la oscuridad. Las criaturas oscuras huyen y la fortaleza se derrumba, liberando las almas de los antiguos pobladores de el Taller. Kringle por fin encuentra la paz. Los jugadores podrán subir de nivel recibirán como recompensa 666 PO.